50 pf. Wenedikt's Kartenspielbücher N.° 10 60 h.

MARIAGE
und
ECARTÉ

Verlag von FRANZ C. MICKL in Wien und Leipzig.

Spielet nur mit

CENTAUR

SPIELKARTEN

die

GEWINNEN

IMMER!!

mehr Anhänger!

Das beliebte

Mariagespiel

und das vornehme

Ecarté.

Leichtfaßliche Anleitung

diese interessanten Spiele in der kürzesten Zeit vollendet spielen zu lernen.

Nebst einer Erklärung des Mariagespiels unter Dreien, sowie der Kreuzmariage und einigen der schönsten

Patiencen

für 2 Teilnehmer.

Anhang:

Elf Mandel.

Von

Franz Unger.

3. Auflage.

Verlag von Franz C. Mickl, vorm. Wenedikt & Sohn
Wien I und Leipzig.

Mariage.

Mariage wird gewöhnlich unter zwei Personen mit deutschen oder Piquetkarten gespielt.

Die Ordnung der Kartenblätter ist bei diesem Spiele folgende: As, Zehner, König, Dame (Ober), Bube (Unter), Neun, Acht und Sieben.

Es übersticht also der Zehner den König, die Dame und den Buben.

Um das Geben wird abgehoben; das höchste Blatt hat die Vorhand.

Jeder Spieler bekommt sechs Karten und zwar zuerst drei, dann wird ein Blatt aufgeschlagen, dessen Farbe im Spiele Trumpf (Atout) ist, und dann wieder drei. (Man kann die Karten auch zu 2 und 2 geben.) Die übrigen 19 Blätter werden verdeckt als Talon auf den Tisch gelegt, das Wahlblatt aber bleibt offen liegen. So oft nun ein Stich gemacht ist, nimmt jeder ein Blatt von dem verdeckten Haufen, sodaß man immer sechs Blätter in der Hand behält. Wer den Stich macht, der nimmt jedesmal das erste Blatt.

Der Trumpf kann aber auch erst während des Spieles gemacht werden. Dann bestimmt ihn die erste Mariage (s. später), die einer von den Spielern in der Hand hat. Bekommen beide Spieler zugleich eine Mariage, so hat die der Vorhand den Vorzug und wird mit 40, die des andern aber nur mit 20 Points berechnet.

Wer zwei Blätter auf einmal nimmt oder abhebt, der muß zwar solche behalten, er darf aber das nächste Mal nicht wieder abheben und muß zur Strafe dem Andern eine Marke zahlen; ebenso muß auch der, welcher zwei Blätter besieht, solche an sich nehmen und verfällt dabei in die nämliche Strafe.

Wenn ein As oder sonst ein bedeutendes Blatt zum Trumpf gewählt wird, so kann derjenige, welcher die Sieben von derselben Farbe hat, das höhere Blatt dagegen eintauschen. Dieses nennt man rauben. Dieser Raub findet aber nur solange statt, als noch Blätter verdeckt auf dem Tisch liegen, denn wenn der Andere einmal den Wahltrumpf in der Hand hat, so braucht er ihn nicht wieder herauszugeben. Dies ist der Fall, wenn die Sieben zufällig das ganz unterste Blatt in dem ganzen Talon ist, wo man sie behalten muß und damit nicht mehr rauben kann. Ebenso darf man das Wahlblatt nicht eher rauben, als bis man einen Stich gemacht hat.

Man spielt Mariage ebenso wie Piquet entweder um die Partie oder um die meisten Points.

Um den Gewinn des Spieles zu entscheiden, werden sowohl bei der Partie als bei den Points die Augen

zusammengezählt, die jeder Spieler in den gemachten Stichen hat.

Das As zählt 11, der Zehner 10, der König 4, die Dame 3, der Bube 2 Points. Die Neun, Acht und Sieben werden beim Zählen gar nicht in Anschlag gebracht. Dies ergibt folgendes Resultat:

4 As	zu 11	Points	macht	44
4 Zehner	zu 10	„	„	40
4 Könige	zu 4	„	„	16
4 Damen	zu 3	„	„	12
4 Buben	zu 2	„	„	8
			Summa	120

Weil aber auf diese Weise nur 120 Points herauskommen, zu einem vollen Spiele aber 130 Points gehören, so hat man die fehlenden 10 Points auf den letzten Stich gelegt. Wer also den letzten Stich macht, der zählt 10 Points mehr, als er wirklich in seinen Blättern hat.

Wer ein Spiel gewinnen will, muß 66 Points haben; denn 65 Points, die Hälfte von 130, entscheiden weder für Gewinn noch Verlust. Wenn der Fall eintritt, daß beide Spieler 65 Points zählen, dann entscheidet das folgende Spiel. Wer dieses gewinnt, der hat das vorhergehende zugleich mitgewonnen. Kann einer der Spieler nicht 33 Augen in seinen Blättern zählen, so verliert er den Betrag des Spieles doppelt und dieses heißt ein Matsch.

König und Dame in einer Farbe außer Trumpf, die man zusammen in der Hand hat, bilden eine Mariage (ausgesprochen Mariasch, was auf Deutsch Heirat, Hochzeit heißt) und wer diese hat, bekommt von dem Andern eine Marke, wenn man um die Partie spielt, oder zählt 20 Points, wenn es um Points geht („Zwanziger").

König und Dame in der Trumpffarbe heißt eine Bonne Mariage (eine gute Heirat), diese kostet 2 Marken oder zählt 40 Points („Vierziger").

Das As und der Zehner in der Trumpffarbe, die man zugleich in der Hand hat, heißt l'amour (ausgespr. lamuhr, was auf Deutsch die Liebschaft heißt) und gilt 3 Marken oder 60 Points.

As und Zehner von derselben Farbe, die aber nicht Trumpf ist und die man zugleich in der Hand hat, gilt eine Marke und zählt 30 Points.

Jede Mariage und L'Amour muß aufgezeigt oder mindestens gesagt werden, in welcher Farbe man sie hat.

Solange man noch keinen Stich hat, darf man auch keine Mariage melden, und es ist auch nicht länger erlaubt, als bis die letzten beiden Blätter abgehoben werden; denn wie der erste von den letzten 6 Stichen gemacht ist, kann man nichts mehr ansagen. In dem Augenblick, wo der Eine das Buch zumacht (s. später), kann der Andere noch melden, was er in der Hand hat, sobald aber aufs neue ein Stich gemacht ist, finden keine Meldungen mehr statt.

Die 6 letzten Stiche, wenn sie einer von den beiden Spielern allein macht, heißen die Wäsche und kosten 6 Marken (in einigen Gegenden bloß 1 Marke) oder 20 Points. Es ist jedoch erforderlich, daß man, sowie die beiden letzten Blätter aufgehoben werden, sich erklärt, daß man die Wäsche machen will; denn bei Unterlassung dieser Erklärung bekommt man keine Belohnung für die Wäsche. Wenn man Wäsche erklärt hat und die letzten 6 Stiche nicht macht, muß man dem Gegner 6 Marken (oder 1 Marke, je nachdem es ausgemacht worden) bezahlen.

Das Spiel einfach gewonnen kostet 2 und doppelt 4 Marken.

Man spielt dieses Spiel auch ohne Marken, indem man, statt Marken zu bezahlen, ebensoviele Striche anschreibt, und wer die ersten 9 Striche bekommt, der hat eine Partie gewonnen.

Man spielt Mariage auch noch auf folgende Art: Ein jeder von den beiden Spielern schreibt sich zu Anfang des Spiels eine bestimmte Zahl an, z. B. 27 und in jedem Falle, wo eine Marke bezahlt oder ein Strich angeschrieben werden müßte, rechnet man soviel zurück. Wer nun zuerst fertig wird, das heißt bis auf 0 (Null) kommt, der hat die Partie gewonnen. Da dieses nun nicht in einem Spiele geschehen kann, so werden soviele Spiele gemacht, bis einer die angeschriebene Zahl abgerechnet und die Partie gewonnen hat. So ist es auch, wenn man statt Marken zu bezahlen, Striche anschreibt und deren 9 auf die Partie

rechnet; wenn keiner von beiden in einem Spiele auf 9 Striche gekommen ist, so wird noch ein Spiel gemacht und derjenige gewinnt die Partie, welcher zuerst 9 Striche hat.

Sowohl wenn man bei jedem Spiele abrechnet, als auch wenn man Mariage zu Partien spielt, entweder bis zu 9 Strichen aufwärts, oder von einer Zahl abwärts, ist es erlaubt, während des Spiels das Buch zuzumachen, d. h. das weitere Abheben zu verbieten. Dadurch macht man sich verbindlich, mit den in der Hand befindlichen Blättern das Spiel oder die Partie zu gewinnen. Gewinnt man jedoch das Spiel nicht oder erreicht man die Zahl 9 nicht wirklich oder, falls man abwärts rechnet, kommt man nicht bis 0 herab, so hat man das Spiel oder die Partie verloren und der Gegner hat gewonnen, wenn er auch noch so wenig Augen hat. Dagegen hat dieses Wagestück, wenn es gelingt — und ohne sehr große Wahrscheinlichkeit des Gewinnes wird es kein Spieler unternehmen — oft die Folge, daß man den Gegner für dieses Spiel Matsch macht.

Solange noch abgehoben wird, ist keiner verpflichtet, Farbe zu bekennen oder zu überstechen. Bei den letzten Stichen aber darf weder Farbe noch Trumpf verleugnet werden, d. h. man muß entweder bekennen oder mit Trumpf stechen.

Von der Mariage unter drei Personen.

Man spielt Mariage zuweilen auch unter drei Personen, wobei der Dritte jedoch stets König ist. Das Spiel selbst ist nicht der mindesten Veränderung unterworfen, außer daß der Verlierende alles doppelt bezahlen muß.

Der erste König wird durch das Los bestimmt, der zweite ist der, welcher das erste Spiel verliert, und der dritte der, welcher das erste Spiel gewonnen hat. Der König mischt und verteilt immer die Karten, nachdem er denjenigen von den beiden Spielern, der ihm zur Linken sitzt, hat abheben lassen.

In einigen Gegenden wird Mariage unter Dreien auf folgende Art gespielt: Man läßt die 4 Sechser in der Karte, sodaß 36 Karten vorhanden sind. Jeder bekommt fünf Blätter und zwar erst drei, dann zwei und nun wird ein Trumpf gewählt. Die übrigen 20 Blätter werden verdeckt auf den Tisch gelegt, der gewählte Trumpf aber offen und nach jedem Stiche nimmt einer nach dem andern ein Blatt von dem verdeckten Haufen. Die Meldungen sind hier dieselben, wie unter zwei Personen, nur mit dem Unterschiede, daß hier der Ansagende alles doppelt bezahlt erhält. Wer am Ende eines jeden Spieles die meisten Augen zählen kann, der hat es gewonnen.

Von der Kreuzmariage.

Dieses Spiel, das unter vier Personen gespielt wird, hat wahrscheinlich seinen Namen daher, weil die Karten über Kreuz gegeben werden, d. h. wenn der Kartengeber, der durch das niedrigste Blatt bestimmt wurde, rechts hat abheben lassen, gibt er zuerst (je zwei und zwei Blätter) dem Gegenübersitzenden, dann dem zu seiner Linken, dann dem rechts und endlich sich selbst.

Es spielen alle vier Personen zugleich, indem jede 8 Blätter erhält. Das letzte Blatt, welches dem Kartengeber überbleibt, bestimmt den Trumpf. Sobald jeder seine Blätter richtig hat, fängt die Vorhand zu melden an, dann kommt die Reihe an den zweiten, dann an den dritten und zuletzt an den vierten. Was nun jeder gemeldet hat, das müssen ihm die andern drei vergüten und wer am Ende in seinen Stichen die meisten Augen zählen kann, der hat das Spiel gewonnen. Bei gleichen Augen ist der Gewinn für die Vorhand.

Bei diesem Mariagespiel gilt zwar kein Matsch, wohl aber die Wäsche, die aus den letzten 5 Stichen besteht, und wer alle Stiche macht, bekommt von jedem 8 Marken.

Abweichend von dem Mariagespiel unter Zweien muß hier jedesmal die Farbe bekannt oder mit Atout überstochen werden. Wenn man daher gute Blätter in einer Nebenfarbe hat (die nicht Trumpf ist), so tut man wohl daran, wenn man Trumpf fordert, (d. h. Trumpf ausspielt); denn wenn erst die Trümpfe verstochen sind, dann kann man seine Farbenblätter desto sicherer spielen.

Die Stiche müssen hierbei ordentlich gelegt und gesondert werden, damit man jederzeit nachsehen und sich überzeugen kann, ob Farbe zugegeben oder verleugnet worden ist, wodurch alle Streitigkeit vermieden oder beseitigt wird.

An manchen Orten spielt man Kreuzmariage in der Weise, daß jedesmal nur zwei Personen spielen. Die gegenüber Sitzenden spielen immer miteinander. Wegen etwaigem Wechsel können sie nach Belieben übereinkommen.

Das Spiel selbst ist auch hier keiner Veränderung unterworfen, sondern wird so gespielt und gemeldet wie unter zwei Personen, nur mit dem Unterschiede, daß hier der Verlierende alles dreifach bezahlen muß.

Ecarté

Ecarté wird mit der französischen Piquetkarte gespielt. Dieses Spiel hat auch für die Zuschauer einen besonderen Reiz, indem sie für den einen oder anderen Spieler nach ihrem Gutdünken und nach dem Vertrauen, das sie in das Glück dieses oder jenes setzen, wetten und daher an der Partie Teil nehmen können, ohne selbst zu spielen.

Man nennt die auf diese Art mit in das Spiel verflochtenen Anwesenden in Frankreich die Galerie der Wettenden (galerie des parieurs) in Wien die Wetter und im Volksmund Brotsitzer genannt.

Den Wettern ist gestattet, sich in das Spiel zu mischen, Ratschläge zu erteilen, etwaige Fehler zu rügen usw., jedoch nur, so lange die Spieler dies gestatten.

Das Ecarté wird nur unter zwei Personen gespielt. Man bedient sich dazu zweier auf der Rückseite voneinander verschiedener Spiele Karten, mit denen abgewechselt wird.

Ohne besondere Uebereinkunft wird die Partie zu fünf Points gespielt.

Man hebt ab oder zieht. Wer das höchste Blatt hat, gibt zuerst.

Bei einer zusammengesetzten Partie (partie liée) — einer solchen die z. B. aus drei Spielen besteht, von denen zwei von einem Teilnehmer gewonnen werden müssen, um einzuziehen — wird wegen des Gebens eben so entschieden, nur daß dann damit gegenseitig gewechselt wird, bis alle drei Spiele beendigt sind.

Die Reihenfolge der Karten ist: König, Dame, Bube, As, Zehn, Neun, Acht und Sieben.

Der Geber mischt die Karten, läßt den Gegner abheben und gibt sodann zehn Blätter, fünf dem Gegner und fünf sich selbst, in zwei Würfen, entweder jedem zu drei und zwei, oder zu zwei nnd drei, nach Willkür; dem Gegner gebühren die ersten. Das elfte Blatt wird umgewendet; die übrig gebliebenen Karten, den Talon, legt er zu seiner Rechten.

Während der Partie darf man die zuerst beobachtete Weise des Gebens nicht ändern; gab man anfangs erst drei und dann zwei Karten aus, so kann man später nicht erst zwei und dann drei verteilen.

Bemerkt man während des Gebens eine oder mehrere umgewandte Blätter im Spiele, ehe man noch die Karten gesehen hat, so mischt und gibt man von neuem, außer die umgekehrte Karte wäre das elfte Blatt, das ohnehin zur Bestimmung des Trumpfes aufgelegt wird.

Liegen aber die offenen Blätter hinter der elften Karte, und der Geber empfängt sie beim Kaufen, so ist das Geben giltig, der Gegner aber kann, falls sie ihm zukommen, sich nach Belieben andere Blätter dafür aus dem Talon geben lassen. Träte jedoch der Fall ein, daß schon alle Blätter gekauft wären, und kein Umtausch mehr stattfinden kann, so geht das Spiel ohne weiteres seinen Gang.

Wirft der Geber beim Austeilen eine oder mehrere Karten auf, so gilt das Geben, wenn die offenen Blätter aus seinem Spiele sind, gehören sie aber dem Gegner, so hängt es von diesem ab, sie anzunehmen oder auf's neue geben zu lassen.

Gibt ein Spieler außer der Reihe und es wird dies vor dem Aufschlagen des Trumpfes bemerkt, so werden die Karten zusammengenommen und der, an welchem die Reihe ist, gibt. Gewahrt man es erst nach dem Aufdecken des Trumpfes, ehe noch gespielt oder ecartiert wurde, so wird das Spiel, wie es ist, einstweilen für das nächste Mal auf die Seite gelegt, und der, an welchem eigentlich die Reihe war, gibt. Entdeckt man den Verstoß aber erst, wenn das Spielen und Ecartieren bereits begonnen hat, so ist das Austeilen giltig.

Wurde gleich anfangs fehl gegeben, d. h. zu viel oder zu wenig Karten auf einer oder der anderen Seite, und man entdeckt den Irrtum, ehe Einer der Spielenden seine Karten sah, so wird die Ordnung der Karten auf der Stelle berichtigt.

Sieht der Gegner beim Empfang des Ecarts, daß er weniger Karten bekommen hat, als er verlangte, und zwar, bevor der Geber seine eigenen Karten besah, so wird dies gleichfalls berichtigt.

Wenn die Karten bereits gesehen sind und der Geber eine oder zwei zu wenig hat, so kann der Gegner ihn nach Belieben die erste oder zwei ersten Karten vom Talon nehmen lassen, oder das Spiel zusammenwerfen, in welchem Falle dann das Geben an den Gegner kommt. Dasselbe kann der Gegner tun, wenn der Geber eine Karte zuviel hat und jener ihm nicht lieber eine verdeckt aus seinem Spiele ziehen und unbeschaut auf die Seite werfen (ecartieren). lassen will.

Hat der, welcher anspielt, eine oder zwei Karten zu wenig, so kann er nach Belieben die erste oder zwei ersten Karten des Talons nehmen, oder das Spiel von neuem anfangen, indem er dann gibt. Hat er eine oder zwei Karten zuviel, so steht es ihm frei, diese zu ecartieren, oder das Spiel von neuem anzufangen, wobei er die Vorhand übernimmt.

Wäre es aber erwiesen, daß der Fehler nicht von dem Gebenden herrührt, wie z. B. wenn der Ecartierende drei Karten verlangt und nur zwei weggeworfen hätte, oder er verlangte nur zwei und hätte drei weggeworfen, so würde der Anspielende einen Point verlieren, welchen er jedoch auf seiner Seite demarkieren oder durch den Geber markieren lassen kann. Dieselbe Regel gilt für den Fall, wenn der

Geber sich diese Fehler beim Ecart seiner Karten zu Schulden kommen läßt.

Wenn ein Spieler, nachdem er ecartiert und dagegen neue Karten bekommen hat, mit mehr als fünf Karten spielt, so verliert er einen Point, den der Gegner markiert und darf den König nicht zählen.

Wendet der Gegner statt einer Karte zwei oder mehrere um, so kann der Gegner nach Belieben das fälschlich umgewendete Blatt oben auf den Talon oder unter denselben legen, oder aufs neue geben lassen.

Wer den König als Wahltrumpf umwendet, markiert ein Point; wer in seinem Spiele den König von der Trumpffarbe hat, legt ebenfalls ein Point an.

Der Trumpfkönig muß von der Vorhand vor dem Ausspielen angemeldet und markiert werden. Man kann ihn zwar auch beim Auswerfen anmelden, allein dazu ist erforderlich:

1. daß man ihn angespielt habe,
2. daß er noch nicht von der Karte des Gegners bedeckt worden sei; sonst darf kein Point dafür angelegt werden.

Die Hinterhand hat den Trumpfkönig erst dann anzumelden, wenn der Gegner schon ausgespielt hat, folglich ehe er sticht oder zugibt, sonst verliert er ein Point. Dies gereicht, rücksichtlich der ausgespielten

Dame, wenn der König vom Gegner nicht vermutet wird, zum großen Vorteile der Hinterhand.

Die Farbe des Wahltrumpfes heißt wie gewöhnlich „Atout", sie sticht alle andern Farben.

Wenn die Vorhand mit ihren Karten nicht zufrieden ist, so äußert sie das durch den Ausdruck: „ich ecartiere" (werfe ab) oder ich schlage vor, ich proponiere (je propose).

Ist der Geber mit seinen Karten auch nicht zufrieden, so zeigt er die Genehmigung des Vorschlags durch die Frage: „wieviel" (combien)? an und gibt dem Andern soviel Karten, als er verlangt. Will der Spieler alle 5 Blätter tauschen, so meldet er dies mit dem Worte „Paket!" an. Hierauf nimmt sich der Geber soviele neue Karten, als er wünscht, bis er deren 5 neue empfangen hat.

Die einmal verlangten Karten darf man nicht mehr ausschlagen.

Wenn nach diesem zweiten Geben der Karten der Anspielende noch nicht zufrieden ist, so kann er abermals andere verlangen und ebenso nach dem dritten und jedem folgenden Geben, bis der Talon erschöpft ist; dem Gegner steht es jedoch immer frei, jenen Vorschlag zu genehmigen.

Der Kartengeber darf nie für sich allein Karten wechseln, wenn die Vorhand keine neuen Karten nimmt.

Jeder Spieler wirft beim Ecartieren vor jeder neuen Gabe die Karten, welche er ecartieren will, auf die dem Talon entgegengesetzte Seite auf einen Haufen. Nach einmal geschehener Angabe der verlangten Blätter darf man weder mehr noch weniger fordern. Die beseitigten Karten dürfen nicht mehr angerührt werden.

Wenn der Fall eintritt, daß, wenn nach mehrmaligem Ecartieren der Erste noch immer neue Karten verlangt, und der Zweite unvorsichtigerweise wieviel? fragt, der Karten nicht genug da sind, um die Forderung des Ersten zu befriedigen, so ist der Fordernde nichtsdestoweniger verbunden, Karten anzunehmen; da er aber nicht mehr erhalten kann, als noch vorhanden sind — das Trumpfblatt muß unter jeder Bedingung liegen bleiben — so nimmt er die Blätter wieder auf, die er im letzten Ecart zuviel verworfen hat.

Wer seinen Ecart nach der Zeit ansieht, muß mit offenen Karten spielen.

Wenn nach dem ersten Geben die Vorhand proponiert, und der Andere es ausschlägt, was mit den Worten: „Spielen Sie (Jouez)“ geschieht, so verliert Letzterer zwei Points, im Falle er nicht drei Stiche macht.

Derselbe Fall tritt ein, wenn die Vorhand ausspielt, ohne proponiert zu haben.

Wenn man beim Ecartlegen das letzte Blatt wie beim ersten Geben umwendet, darf man sich nicht weigern, noch einmal zu ecartieren, wenn es der Gegner verlangt.

Spielregeln.

Der Empfänger der Karten ist in der Vorhand und spielt zuerst aus.

Der Spieler ist gehalten, die Farben auszuspielen, welche er anmeldet; wer demnach sagt: Carreau, und spielt Trefle oder eine andere Farbe, ist genötigt, wenn der Gegner es verlangt, die gespielte Karte zurückzunehmen und die angemeldete Farbe zu bringen.

Findet der Gegner, daß die gespielte Karte ihm günstiger ist als die angemeldete Farbe, so belegt er die Karte mit der seinigen und die einmal belegte Karte kann nicht mehr zurückgenommen werden, wie überhaupt kein einmal ausgespieltes Blatt.

Nur derjenige, welcher spielt, ehe die Reihe an ihm ist, hat seine Karte zurückzunehmen; ist sie aber abgestochen, oder wurde darauf zugegeben, so ist das Ausspielen giltig. Da in diesem letzten Falle beide Spieler im Fehler sind, der Eine, weil er vor der Zeit spielte, und der Andere, indem er es zuließ, so kann keiner gestraft werden.

Farbe muß bekannt werden, auch muß man überstechen; hat man die ausgespielte Farbe nicht,

so kann man mit Atout stechen, oder eine Karte zuwerfen; es hängt dies von dem Ermessen des Spielers ab.

Wenn verleugnet oder nicht überstochen wird, so nimmt, sobald es bemerkt wird, jeder seine 5 Karten wieder und es wird von neuem gespielt; derjenige jedoch, der den Fehler macht, gewinnt bei der Vole nur einen Point und markiert nichts, wenn er drei Stiche hat.

Wer, unter was immer für einem Vorwand, die eingenommenen Stiche des Gegners ansieht, muß das Spiel mit offen liegenden Karten beenden.

Wenn ein Spieler seine Karten auf den Tisch wirft, ohne sein Spiel auszuspielen, so zählt der Gegner zwei Points.

Wer die Partie aufgibt, verliert sie; wenn aber auf diese Partie Wetten bestehen, so ist der Gegner verpflichtet, die Partie mit jenem Wettenden (Brotsitzer), der es verlangt, fortzusetzen, bloß der Wette wegen.

Von Points und der Vole.

Ist von beiden Seiten ein oder mehrere Male ecartiert worden, so legt derjenige, welcher drei Stiche macht, einen Point an; derjenige, welcher alle Stiche — die Vole — macht, zählt zwei Points.

Man kann nur zwei Points auf einmal machen, wenn man nicht den König im Spiele hat. Alle Stiche machen und den König markieren, folglich drei Points, nennt man die große Vole.

Patiencen

für zwei Spieler mit zwei Spielen Karten à 52 Blatt.

Rabouge-Patience.

Man mischt zuerst beide Spiele gut durcheinander, und zählt sie zu zwei Häufchen von je zweiundfünfzig Blättern ab. Sodann nimmt jeder der Spielenden die ihm gehörende Hälfte, mischt nochmals gut durcheinander und legt sieben Karten neben sich zur Rechten mit der Bildseite nach unten auf den Tisch; das siebente oder oberste Blatt des aufgezählten Häufchens wird aber aufgedeckt; sodann zählt man weitere fünf Karten ab, welche man in der Hand behält, während man das ganze übrige Häufchen neben sich zur Linken hinlegt. Jener Spieler, auf dessen zur Rechten liegendem Häufchen die dem Werte nach niedrigste Karte vorkommt, macht den Anfang, indem er eben diese oben aufliegende Karte von den übrigen weg und vor sich auf den Tisch legt und die nächstfolgenden des Häufchens aufdeckt; ist die frisch aufgedeckte Karte zufällig mit der bereits abgenommenen dem Werte nach gleich, so legt man sie gleichfalls neben die in der Mitte postierten und kehrt sodann das dritte Blatt des zur Rechten gelegenen Häufchens

mit der Bildseite nach oben. Tritt aber der Fall ein, daß beide Spieler oben auf dem Häufchen dem Werte nach gleiche Blätter aufliegen haben, so werden zwar beide aufgelegt, aber das darunter liegende Blatt entscheidet erst, wer den Anfang macht, nämlich derjenige, der das dem Werte nach kleinere Blatt oben liegen hat. Ist dies geschehen, so legt man die fünf in der Hand befindlichen Blätter in einer Reihe nebeneinander auf den Tisch. Nun sieht man nach, ob die fünfte oder letzte der eben aufgelegten Karten in aufsteigender Reihe, aber ohne Rücksicht auf die Farbe, der zuerst in die Mitte gelegten angereiht werden kann, in welchem Falle man sie gleich darauflegt; paßt aber die fünfte Karte zu der in der Mitte liegenden nicht, so legt man sie einstweilen auf eine der übrigen eben aufgelegten vier Karten, trachtet aber zu vermeiden, daß eine dem Werte nach höhere auf eine niedrigere zu liegen kommt. Der zweite Spieler macht es ebenso. Hierauf werden von der zur Linken liegenden Taille fünf neue Karten aufgelegt und ohne Rücksicht auf die Farbe der zuerst aufgelegten angepaßt. Im Falle der Not, d. h. wenn keine der aufgelegten Karten zur oberen Reihe passen will, kann man die als Reserve zur Rechten liegenden Blätter zu Hilfe nehmen; besser ist es aber, wenn man die zur Linken gelegene Taille früher zu benützen trachtet, bevor man die Reserve angreift. Jener Spieler, der hierdurch die Mehrzahl vollzähliger Häufchen erzielt, hat gewonnen, und zwar desto mehr, je mehr er voraus hat.

Ruf-Patience.

Bei dieser Patience erhält jeder der beiden Spieler ein Spiel Karten, welches derselbe gut durcheinander mischt und von dem Mitspieler abheben läßt. Ein jeder macht sodann so viel Häufchen zu je drei Blättern, bis nur vier Karten übrig bleiben, welche als Reserve beiseite gelegt werden. Die gebildeten Häufchen werden in einer oder auch zwei Reihen auf den Tisch gelegt; einer der Spieler muß hierauf die obersten Karten der einzelnen Häufchen mit der Bildseite nach oben aufdecken und jedesmal das vorkommende Blatt laut nennen, worauf der andere Spieler, der die zu oberst gelegenen Blätter bereits früher aufgedeckt hatte, nachsehen muß, ob sich das gerufene Blatt unter denselben befinde, in welchem Falle beide gleichen Blätter beiseite geschafft und die darunter liegenden aufgedeckt werden. Sind alle Häufchen des Ausrufenden durchgesehen, so kommt die Reihe des Ausrufens an den zweiten Spieler, worauf wieder der erste die gerufenen gleichen Karten aus dem Spiele zu entfernen hat; liegen bereits alle Blätter auf und sind keine mehr verdeckt, so gelangt die Reserve zum Ausrufe; so geht es fort, bis entweder alle Blätter aufgegangen sind oder keines mehr dem Rufe folgen will, in welchem Falle die Patience nicht ausging.

Domino-Patience.

Für zwei Personen mit zwei Spielen Karten zu je 52 Blätter.

Man mischt beide Spiele gut durcheinander, läßt abheben, und teilt sie in zwei gleiche Hälften zu je zweiundfünfzig Blätter. Jeder der Spielenden bekommt eine Hälfte und sieht nun nach, was für eine Karte zu oberst liegt. Die dem Werte nach kleinere beginnt das Spiel; sie wird auf den Tisch aufgelegt und der Gegner muß nun eine dem Werte, aber nicht der Farbe nach gleiche an dieselbe anreihen, worauf er sonst ein beliebiges Blatt wieder neben derselben auflegt, zu der wieder der erste Spieler eine dem Werte nach gleiche Karte aufzulegen hat, wonach derselbe abermals ein ihm beliebiges Blatt anreiht. Diese Patience ist demnach nichts anderes als ein Domino in Karten; Hauptregel dabei ist, solche Karten aufzulegen, die der Gegner in geringer Zahl besitzt, man treibt ihn so immer mehr in die Enge, bis er zuletzt keine dem Werte nach gleiche Karte aufzulegen imstande ist und folglich das Spiel verloren hat. Sein Verlust wird dann entweder nach der Anzahl der ihm übrig gebliebenen Blätter, oder nach der Summe der auf den einzelnen Blättern vorgezeichneten Einheiten berechnet, wobei zu bemerken ist, daß etwa übriggebliebene Figuren als Zehner, alle übrigen Karten aber ihrem Werte nach berechnet werden. Diese Patience kann übrigens auch von drei, vier und mehreren Personen gespielt werden, wobei die Gesamtzahl der Blätter in so viele gleiche Teile geteilt wird, als Personen am Spiele teilnehmen. Es kann auch eine

andere Modifikation des Spieles eintreten, in der Art, daß jede der mitspielenden Personen nur eine kleine bestimmte Zahl Karten zugezählt erhält, und im Falle des Nichtbesetzenkönnens von den zurückgebliebenen Karten so lange kauft, bis die erforderliche Karte erschienen ist; natürlich ist er destomehr im Nachteile, je mehr Karten er kaufen muß, ehe er an die passende gelangt. Wie bereits erwähnt, wird die Patience mit allen Nuancen des gewöhnlichen Domino gespielt.

Kauf-Patience I.

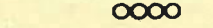
Man entfernt zuerst aus beiden Spielen alle Siebener und verteilt sie unter beide Spieler, so daß jeder die in einem Spiele vorkommenden erhält, also den Herz-, Carreau-, Pique- und Treff-Siebener. Jeder der Spieler legt sodann die erhaltenen Siebener in eine Reihe vor sich auf den Tisch, doch so, daß sich sowohl ober als unter den aufgelegten Karten hinreichend Raum für andere befindet. Sodann erhält jeder Spieler aus den gut durcheinander gemischten zwei Spielen acht Blätter, die er in angemessener Entfernung von den oberen ebenfalls in eine Reihe vor sich auf den Tisch legt; nun sieht ein jeder nach, ob von den eben aufgelegten Karten sich welche in auf- oder absteigender Reihe den oben aufliegenden Siebenern anpassen lassen, in welchem Falle die entstandenen Lücken sogleich aus den übrigen, einstweilen zur Seite gelegten Karten, ersetzt werden müssen. Ist in der unteren Reihe kein Blatt vorhanden, das

der oberen in auf- oder absteigender Linie angepaßt werden kann, so wird nachgesehen, ob der Gegner unter den aufgelegten acht Blättern ein passendes besitzt, in welchem Falle es von ihm gekauft wird. Die bei dem Gegner entstandene Lücke wird aus den zur Seite liegenden Karten ersetzt. Findet sich auch beim Gegner kein geeignetes Blatt zur Fortsetzung der oberen Reihe, so wird nun die beiseite gelegte Taille so lange abgeblättert, bis ein für den einen oder anderen Spieler taugliches Blatt zum Vorschein kommt, das hiernach sogleich der betreffenden Stelle angepaßt wird, worauf das Spiel in gleicher Weise seinen Verlauf nimmt. Zuletzt müssen bei jedem Spieler die an die Siebener angereihten Häufchen kompletk, d. i. vom As zum König fortlaufend, erscheinen. Nun zählt man nach, welcher der beiden Spieler vom Gegner mehr Blätter zur Fortsetzung seines Spieles kaufen mußte, und berechnet aus der Anzahl derselben seinen Verlust.

Kauf-Patience II.

Man entfernt zuerst aus beiden Spielen alle Siebener und verteilt sie unter beide Spieler so, daß ein jeder die in einem Spiele vorkommenden erhält, also den Herz-, Carreau-, Pique- und Treff-Siebener. Jeder legt diese Blätter nebeneinander in eine Reihe, so daß sowohl oben als unten hinreichend Raum für andere Blätter vorhanden ist. Sodann werden aus den gut durcheinander gemischten Spielen jedem Spieler acht Blätter zugezählt, die derselbe vor sich in eine Reihe

zu legen hat. Aus den übrigen noch in der Hand befindlichen Karten macht man 20 Häufchen zu je vier Blättern, die man reihenweise zur Seite hinlegt. Hierauf sieht jeder Spieler nach, ob sich unter den vor ihm aufliegenden acht Blättern welche befinden, die in Hinsicht auf ihre Farbe und ihren Wert in auf- oder absteigender Linie zu den aufgelegten Siebenern passen, in welchem Falle sie sogleich angereiht werden müssen. Um die entstandene Lücke auszufüllen, oder auch in dem Falle, wenn keines der in einer Reihe daliegenden acht Blätter der Reihe der Siebener angepaßt werden könnte, kauft nun der betreffende Spieler irgendeines der daliegenden Häufchen, ergänzt die Lücke und behält die anderen drei Blätter des Häufchens als Reserve, hat aber das Recht, sie, wenn möglich, die Siebenerreihe anzupassen; beide Spieler wechseln im Spiele solange miteinander ab, bis kein Häufchen mehr aufliegt; sodann kaufen die Spieler die etwa erforderlichen Karten von einander, bis zuletzt jeder seine Siebener-Häufchen komplett von As zum König fortlaufend fertiggestellt hat. Derjenige, der mehr Karten vom Gegner kaufen mußte, ist im Verlust, dessen Höhe nach der Anzahl der gekauften Karten berechnet wird.



Elf Mandeln.

Dieses Spiel erfordert, so einfach es ist, doch ziemlich große Aufmerksamkeit.

Es wird mit der französischen Piquetkarte oder der deutschen Karte zu 32 Blättern gespielt.

Zunächst wird durch das Los oder durch Abheben festgestellt, wer zuerst gibt; in der Folge gibt dann der Gewinner des vorherigen Spieles.

Jeder Teilnehmer bekommt 6 Blätter; zwei zu zwei.

Gezählt werden bloß die Figuren, deren es in jeder Farbe 5 gibt (As oder Daus, König, Dame oder Ober, Bube oder Unter und Zehn). Um das Spiel zu gewinen, muß man 11 Figuren in seinen Stichen, also „elf Mandel" haben. Für 15 Mandel bekommt man das Spiel doppelt, für alle 20 Mandel dreifach bezahlt. Hat jeder Teilnehmer gleichviel Figuren, so „steht" das Spiel, es ist ein sogenannter „Stender". In einem solchen Falle gibt derjenige, der das letzte Spiel gegeben hat, noch einmal, und wer das neue Spiel gewinnt, hat auch das vorige, den „Stender" (Ständer) gewonnen.

Atouts (Trümpfe) gibt es hier nicht; Farbe braucht erst bei den letzten 6 Stichen bekannt zu werden.

Man spielt gern in Serien von einer Anzahl Stricheln herunter, d. h. jeder schreibt sich eine Anzahl Stricheln auf und löscht sich eines, so oft er ein Spiel gewonnen hat. Wer zuerst fertig ist, bekommt von dem Partner für jedes demselben übrig gebliebene Strichel den einfachen Spielwert bezahlt. Für ein Spiel mit 15 Mandeln werden zwei Striche, für 20 Mandel drei Striche gelöscht.

Umgekehrt kann man auch darauf spielen, eine bestimmte Anzahl von Strichen zu erreichen. Dann spielt man auf „Fahnen". Für jedes gewonnene Spiel macht man sich einen Strich, hat man schon deren ||| und gewinnt ein viertes Spiel, so macht man einen vertikalen Strich mittendurch. Das nennt man eine „Fahne". Man macht dann Partien zu 2, 3 oder noch mehr Fahnen und rechnet zum Schlusse in der Weise ab, daß man für jeden Ueberschuß an gewonnenen oder verlorenen Fahnen den vierfachen Spielwert bekommt oder bezahlt.

Notizen

Bei Bedarf von Spielkarten jeder Art, zu was immer für einem Kartenspiel, wende man sich an die allseitig bestens empfohlene

Spielkartenfabrik

Ferdinand Piatnik & Söhne

gegründet im Jahre 1824

Wien XIII|4, Hütteldorferstr. 229|231.

Provinzversand u. Export nach allen Weltteilen.

Verzeichnis der Kartenspiele

zu denen Anleitungen in der „Bibliothek für Alles", Serie Kartenspielbücher, erschienen sind.

Die beigesetzte Nummer ist diejenige des betreffenden Bändchens.

Alfos 14
Angehen 9
Auktion-Bridge 4, 12, 104
Baccarat 13
Besigue 8
Binagel 2, 3
Binokel 8
Bridge 4, 11, 12, 104
Cooncan 13, 15
Cotecchio 16
Ecarte 10
Elf Mandel 10
Farolasch 73
Karten-Domino 15
Klabrias 14
Lilly 12, 104
Macao 9
Mariage 10
Maus 9
Naschi-Waschi 9
Pharao 9
Poker 9, 16
Polnische Bank 9
Préférence 13, 16
Patiencen 6 10
Piket 7
Pinnageln 2, 3
Quodlibet 7
Rabouse 16
Schnapsen 8
Sechsundsechzig 8
Skat 7
Skwitz 70
Tarok 1, 2, 3, 14
Tarll 14
Toutatout 12, 104
Vannak 14
Verbindung 16
Whist 11
Verroulage 73.

BEIM EINKAUFE VON SPIELKARTEN

ACHTE MAN AUF DIE SCHUTZMARKE

„CENTAUR"

Modernste Spielkartenfabriken

S. D. MODIANO

TRIEST FIUME

Sämtliche Sorten von Spielkarten namentlich: *Whist-, Pocker-, Bridge-, Tarock-, Schnaps-, Piquet-, Besigue-, Préference-, Binagel-, Mariage-, Patience-, Trapulier-, Einköpfige-, Doppeldeutsche-, Aufschlagkarten-*, etc. etc.

Kaffeehauskarten (waschbar) in schönster Ausführung und vorzüglichster Qualität.

Modernste Spielkarten-Fabriken

S. D. MODIANO

TRIEST = FIUME

Für Wiederverkäufer besondere Kondizionen! Man verlange Offerte!